XBOX 360

HALO WARS

- Move para o local do último alerta
- Move/alterna entre locais de bases
- Move/alterna para o próximo exército
- Menu da *Spirit of Fire*

PRIMA GAMES

Obter o guia de estratégias primagames.com®

1208 Peça nº X14-22809-01 XC

ENSEMBLE STUDIOS

Microsoft game studios

ADVERTÊNCIA Antes de jogar, leia o Manual de Instruções do Xbox 360® e os avisos de segurança e saúde importantes constantes nos demais manuais. Guarde todos os manuais para consulta futura. Caso seja necessário substituir o manual original por um novo, visite **www.xbox.com/support** ou ligue para o Atendimento ao Consumidor do Xbox.

Advertências de Saúde Importantes sobre Video Games

Ataques decorrentes da fotossensibilidade

Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens visuais, incluindo os flashs das luzes ou padrões que aparecem nos video games. Mesmo as pessoas que não têm histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar tais "ataques epiléticos convulsivos" ao se expor aos video games.

Esses ataques podem apresentar vários sintomas, incluindo vertigem, visão alterada, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão ou perda momentânea da consciência. Os ataques também podem causar perda da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos.

Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas. Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco de ataques epiléticos pode ser reduzido tomando-se algumas precauções: sentar-se mais longe da tela; usar uma tela menor, jogar em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado.

Se você ou qualquer membro da sua família tiver histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR / CONFIDENCIAL

UNSC SPIRIT OF FIRE
EXITUS ACTA PROBAT
CFV-88
PHOENIX CLASS 2473
MANUAL DE OPERAÇÕES PLANETÁRIAS
ESTE MANUAL (CONFORME EMENDA DE 03.01.2531) CONTÉM DADOS CONFIDENCIAIS DE OPERAÇÕES, UNIDADES E ESTRUTURAS DO UNSC E DE INTELIGÊNCIA INIMIGA (DESIGNADOS NAS SEÇÕES TABULARES: "OPERAÇÕES", "UNSC" E "COVENANT") PERTINENTES AO SEU TEATRO DE OPERAÇÕES DE COMBATE.
CERTIFICADO DOCUMENTO OFICIAL
RECEBIDO POR
Anders

OPERAÇÕES

UNSC

COVENANT

CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR / CONFIDENCIAL

CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR / CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR

OPERAÇÕES

PERSONAGENS

CAPITÃO JAMES GREGORY CUTTER

Oficial de comando, UNSC *Spirit of Fire* CFV-88. Um tático de batalhas acima da média, porém melhor como oficial de logística. Ele recusou o comando do destróier *Prophecy* do UNSC para dar preferência à embarcação colonizadora *Spirit of Fire*. Com o início da Guerra Covenant, Cutter foi escolhido pelo almirante Preston Cole para assumir o controle da *Spirit of Fire* em sua nova função de central de reparos, suprimentos e operações de disposição de tropas para combate do Grupo de Batalha D.

SERINA

Serina, a "I.A. esperta" a bordo da *Spirit of Fire*, é capaz de coordenar simultaneamente operações de reparo e reequipagem de doze naves da linha do UNSC, bem como organizar o posicionamento estratégico de centenas de recursos terrestres em diversas zonas de aterrissagem. Seu senso de humor é seco e sarcástico. Ela possui uma fascinação sutil por relacionamentos humanos e um interesse teórico em chocolate.

SARGENTO JOHN FORGE

O histórico de serviço do sargento John Forge é franco e direto: condecorado inúmeras vezes por sua coragem e bravura no campo de batalha, mas igualmente cotado em insubordinação, falta de decoro e agressão de um oficial superior. Promovido cinco vezes, rebaixado três. Segundo os homens de sua esquadra: "Ele é o cara que você quer ter na trincheira ao seu lado... mas que nunca apresentaria à sua irmã."

PROFESSORA ELLEN ANDERS

PhD em Biologia, Antropologia e Psicologia, a Professora Anders é a maior especialista em xenobiopsicologia teórica. Ela foi convidada pelo Departamento de Inteligência Naval – ONI (Office of Naval Intelligence) a integrar a equipe de pesquisadores de elite para investigar possíveis pistas sobre o comportamento xenofóbico dos alienígenas em Harvest, o mundo-colônia do UNSC. Anders tem QI de 180 e foi aluna da Dra. Catherine Halsey, criadora do programa SPARTAN II.

Para quê falar da Halsey aqui? Nós duas nos odiamos.

ÁRBITRO

Sabe-se pouco sobre o Covenant que ostenta este título. Algumas pessoas acreditam que o Árbitro seja um líder de batalha equivalente a um general de quatro estrelas do UNSC. Porém, ao contrário dos generais do UNSC, o Árbitro lidera as ações militares pessoalmente; para ele, fazer menos do que isso é desonroso. O Árbitro (e não pode haver mais de um simultaneamente), aparentemente, também possui uma função sócio-religiosa que se estende além dos protocolos militares.

CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR / CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR

TELA DE INFORMAÇÕES

O truque para entender boa parte disso é ouvir as dicas sonoras!

Contagem Populacional População atual/máxima.

Nível Tecnológico

Recursos Totais

Minimapa Exibe o mapa do jogo.

Comunicador Visual Comunicação vinda da *Spirit of Fire* e das linhas de frente.

Objetivos O objetivo da missão é exibido e atualizado aqui. Para ver a lista completa de objetivos da missão, pressione BACK.

Unidades Selecionadas

Ícones das Unidades Selecionadas

Indicador de Direção Auxílio para navegação (apenas em modo de campanha).

Retículo de Seleção Usado para selecionar uma unidade.

Retículo de Disparo Usado para mirar em um inimigo.

CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR / CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR

ORDENS

SELEÇÃO

Para ordenar a uma unidade que se mova ou ataque é preciso selecioná-la primeiro. Os ícones e números relativos às unidades selecionadas são exibidos na parte inferior da tela.

SELEÇÃO DE UMA UNIDADE ESPECÍFICA

Para selecionar uma unidade específica, posicione o retículo sobre ela e pressione A.

SELEÇÃO DE GRUPO

Para selecionar todas as unidades visíveis na tela, pressione RB.

Para selecionar todas as unidades do mapa, pressione LB.

Se desejar um tipo de unidade em particular dentre as selecionadas, pressione RT repetidamente para alternar entre elas.

Para selecionar todas as unidades de um mesmo tipo, posicione o retículo sobre uma unidade e pressione A duas vezes.

Para selecionar um grupo de unidades que estejam próximas umas das outras, posicione o retículo sobre uma das unidades e mantenha A pressionado para produzir um círculo expansível que seleciona todas as unidades em seu diâmetro. Arraste o círculo usando L para selecionar mais unidades.

Não esqueça do indicador de radiação!

CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR / CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR

MOVIMENTAÇÃO

Para mover suas unidades, selecione uma unidade ou um grupo delas, mova o retículo até o local de destino e pressione X.

As unidades terrestres precisam respeitar a geografia e contornar os obstáculos. As unidades aéreas podem voar sobre os terrenos sem restrições.

CÂMERA

Altere a visão do campo de batalha movendo L (manter pressionada LT acelera o movimento da câmera).

Para girar a câmera, mova R para a esquerda ou para a direita.
Para aumentar ou diminuir o zoom, mova R para cima ou para baixo.

Menos Zoom

Mais Zoom

Para voltar à visão normal, clique em R.
Para ir até ao último local que acaba de ser mencionado pelo último alerta, pressione ↻.
Para mover/alternar entre locais de bases, pressione ↺.
Para mover/alternar para outro exército, pressione ↕.

LINHA DE VISÃO

As unidades inimigas só podem ser vistas a uma pequena distância de suas unidades e construções.

Áreas em preto marcam partes do mapa do jogo e do minimapa que suas unidades ainda não exploraram. Regiões acinzentadas marcam áreas exploradas, mas fora da linha de visão das unidades.

Observação! *Não* presuma que regiões envoltas pela névoa de guerra não tenham sido exploradas pelos seus oponentes!

ATAQUE

Para atacar um inimigo, selecione uma unidade ou um grupo de unidades, posicione o retículo sobre a unidade ou a construção inimiga e pressione X.

Observação! Todas as unidades são treinadas para atacar sem precisar de ordens quando inimigos estiverem por perto, ou contra-atacar quando atacadas.

ATAQUES ESPECIAIS

Para usar o ataque especial de uma unidade, posicione o retículo sobre um alvo inimigo e pressione Y. O ataque especial de uma unidade pode causar mais danos ou servir a outros fins táticos.

Para dados sobre os ataques especiais de unidades específicas, consulte as seções apropriadas sobre as unidades abaixo.

Uma vez lançado, o ataque especial precisa ser carregado para ser usado novamente (o que é indicado pelo contador em formato de relógio na tela, em volta do ícone Y).

Se várias unidades estiverem selecionadas, pressione Y para disparar os ataques especiais de todas elas.

CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR / CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR

TIPOS DE UNIDADES

Usar o tipo certo de unidade é fundamental. Há três tipos básicos de unidades principais: veículos terrestres, batalhões de infantaria e aeronaves de ataque. Cada um é particularmente eficaz contra outro tipo específico de unidade.

Além das unidades principais, há unidades com funções especializadas e ações de combate especializadas contra outros tipos de unidades (para detalhes, consulte as entradas das seções "UNSC" e "COVENANT").

POPULAÇÃO

A cadeia de suprimentos e outros fatores limitam a quantidade de unidades disponíveis em campo.

Isso é indicado pela contagem de população atual/máxima no canto superior direito da tela. Algumas melhorias podem aumentar a população máxima.

Observação! Algumas unidades maiores custam mais do que uma população.

BASES

CONSTRUÇÃO DE BASES

A base é onde você treina e cria exércitos, pesquisa melhorias e reúne a maioria dos recursos. Há poucas localidades para bases nos mapas, por isso é de importância estratégica conquistá-las e fortificá-las. Você já pode começar com uma base estabelecida ou talvez precise conquistar a área de sua construção.

Cada base tem um número definido de áreas para construção e fundações para Torretas. Você pode construir uma instalação em cada área de construção. Para começar a erguer sua base, posicione o retículo sobre uma área para construção ou uma fundação para Torreta e pressione Ⓐ para exibir as opções de construção.

CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR / CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR

CONQUISTA DE UM LOCAL PARA A BASE

Se você destruir uma base inimiga ou encontrar um local adequado para a construção, será exibido o "contorno" de uma base. Se tiver recursos suficientes para construir uma base, posicione o retículo sobre o local e pressione A para iniciar a construção.

PERDA DE UMA BASE

Se o Centro de Comando principal for destruído, a base será perdida e não poderá ser reconstruída por um curto período. Se a sua única base for perdida, terá início uma contagem; se você não construir outra base ali, ou em qualquer local do mapa até o tempo se esgotar, você perde o jogo.

TREINAMENTO E MELHORIAS

Para treinar unidades ou iniciar melhorias a partir de uma base, posicione o retículo sobre a construção associada, pressione A para abrir o menu de círculo, mova L para selecionar uma unidade ou melhoria e pressione A.

Fazer melhorias em construções aumenta várias capacidades de produção e, no caso do Reator (UNSC) e do Templo (Covenant), revela novas tecnologias. Fazer melhorias em unidades pode aumentar seus poderes de ataque e defesa, ou revelar poderes totalmente novos.

É essencial investir em melhorias importantes para batalhas mais prolongadas.

Observação! A maioria das melhorias exige recursos e um nível tecnológico mínimo.

RECURSOS

Recursos são necessários para a criação de unidades, construções, torretas e pesquisa de melhorias; eles também abastecem diversos ataques especiais e armas. Você inicia uma situação tática com recursos iniciais, mas também deve obter recursos das Plataformas de Suprimentos de suas bases ou descobri-los em campo.

RECURSOS DESCOBERTOS

Os suprimentos podem ter sido entregues no campo de batalha ou deixados em um combate anterior. Para coletar esses suprimentos, selecione uma unidade de infantaria ou batedora e mova-a até as caixas de recursos.

RECURSOS ENVIADOS PARA BASES

Construa Plataformas de Recursos (UNSC) ou Armazéns (Covenant) para começar a receber suprimentos na base. Essa é a maneira principal e mais eficiente de coletar recursos. Uma consideração estratégica importante, no entanto, é equilibrar a quantidade de Plataformas de Suprimentos ou Armazéns com as outras instalações necessárias para o treinamento de infantaria, veículos e aeronaves.

Uma base bem suprida é uma base de sucesso.

CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR / CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR

MULTIJOGADOR

Além da campanha militar solo que se inicia em Harvest, você pode testar suas habilidades contra outros oponentes, humanos ou I.A. (Inteligência Artificial), em vários mapas e sob diversas condições. Há três maneiras: 1) teste suas habilidades contra as da I.A. em um Conflito, 2) lute junto a um amigo em uma Campanha em Cooperação, ou 3) dedique-se a um combate multijogador via Xbox LIVE® ou rede local.

INÍCIO DO MULTIJOGADOR

Os três tipos de multijogador são iniciados em salas parecidas.

Tipo de Combate Exibe Xbox LIVE ou Conexão Xbox.

Parâmetros Defina parâmetros aqui. Podem incluir dificuldade da I.A., opções de privacidade, número de jogadores, modo de jogo ou mapas.

Área de Seleção de Equipes

EQUIPES

Para selecionar os tipos de líderes para você ou para seus oponentes controlados pela I.A., selecione um slot na Equipe Alfa ou Bravo e pressione Ⓐ. No Menu de Seleção de Líder, selecione um dos três líderes do UNSC ou Covenant (consulte as páginas 19–20, 31–34) ou escolha aleatoriamente um líder do UNSC, Covenant ou ambos.

Depois de realizar todas as escolhas, pressione ▶ para iniciar a batalha.

CONFLITO

Selecione Conflito no Menu Principal e selecione a quantidade de equipes adversárias controladas pela I.A., os tipos de líderes, modos, níveis de dificuldade e o mapa do teatro de operações. O Conflito pode ser nos modos Comum e Combate Letal.

No modo de Combate Letal, todas as tecnologias já foram pesquisadas, cada equipe começa com recursos substanciais, as equipes ganham popularidade conquistando bases e os poderes dos líderes aumentam automaticamente com o tempo.

CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR / CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR

CAMPANHA EM COOPERAÇÃO

Uma Campanha em Cooperação pode ser iniciada de duas maneiras:

1. No Menu Principal, selecione **Campanha** e, em seguida, **Cooperação**.
2. Selecione **Xbox LIVE** ou **Conexão Xbox** para jogar pela Internet ou localmente.

— ou —

1. No Menu Principal, selecione **Multijogador**.
2. Selecione **Xbox LIVE** ou **Conexão Xbox** para jogar pela Internet ou localmente.
3. No Menu Tipo de Jogo, selecione **Campanha**.

Você e um amigo podem concluir as missões de Campanha desbloqueadas anteriormente no modo solo, ou jogar do início ao fim todas as missões de Campanha.

CONTROLE DE CONTEÚDO PELOS PAIS

Essas ferramentas fáceis e flexíveis ajudam pais e responsáveis a decidir quais jogos as crianças podem acessar com base na classificação de conteúdo. Os pais podem restringir o acesso a conteúdo classificado como adulto e definir limites de tempo de jogo. Para mais informações, visite **www.gamesforwindows.com/live/familysettings**.

Os recursos do jogo e os serviços Xbox LIVE exigindo o LIVE não estão disponíveis em todos os países. Favor consultar **www.xbox.com/live/countries** para determinar se o LIVE está disponível em seu país.

CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR / CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR

CONEXÃO XBOX

Competições console-a-console com vários jogadores em uma rede local. Para mais informações, consulte o manual do seu Xbox 360.

Para jogar pela conexão Xbox, no Menu Principal selecione **Multijogador** e, em seguida, **Conexão Xbox**. Você pode ingressar em um jogo ou pressionar Ⓧ para hospedar um jogo.

QUADRO DE LÍDERES

No Menu Principal, selecione **Multijogador** e, em seguida, **Quadro de Líderes** para ver quem tem as melhores estatísticas. Os resultados podem ser filtrados de acordo com vários parâmetros do jogo.

REGISTRO DE SERVIÇO

No Menu principal, selecione **Multijogador** e, em seguida, **Registro de Serviço** para analisar seu desempenho no jogo nos modos de um jogador e multijogador.

UNSC

Estabelecido na segunda metade do século vinte e dois, o Comando Espacial das Nações Unidas – UNSC (United Nations Space Command) é a ala militar do Governo Unificado da Terra. O UNSC mantém a ordem e defende a humanidade contra todas as fontes de agressão. É uma força militar disciplinada e altamente motivada.

LÍDERES DO UNSC

Nos modos Conflito e Multijogador, um líder específico controla as operações no campo de batalha: o Capitão James Cutter, o Sargento John Forge ou a Professora Ellen Anders.

Cada líder tem acesso a um poder único, pode produzir uma unidade especial e tem direito a uma super melhoria que não está disponível aos outros líderes.

CAPITÃO CUTTER

Poder de Líder Disparo CAM — O Canhão Acelerador Magnético dispara contra um alvo inimigo (pressione ⓨ).

Unidade Única Elefante—unidade móvel para treinamento de infantaria.

Super Melhoria Os fuzileiros podem evoluir para TCDOs (Tropas de Choque de Distribuição Orbital) e ser enviados da órbita para qualquer lugar do mapa (pressione ⓨ).

Bônus de Economia As bases de Cutter começam com mais áreas para construção.

CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR / CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR

SARGENTO FORGE

Poder de Líder Bombardeio Total (pressione).

Unidade Única Cyclops— exoesqueleto energizado, uma armadura multifuncional.

Super Melhoria Grizzly — uma versão melhorada do tanque Scorpion.

Bônus de Economia Todas as Plataformas de Suprimentos nas bases de Forge começam como Plataformas de Suprimentos Pesadas.

Acho melhor eu e o sargento nos evitarmos. A reputação dele é da Idade da Pedra.

PROFESSORA ANDERS

Poder de Líder Bomba Criogênica — congela o inimigo (pressione).

Unidade Única Gremlin — usa um pulso eletromagnético que atordoa as unidades inimigas.

Super Melhoria Hawk — uma melhoria de raio laser para o Hornet.

Bônus de Economia Custos e tempo de pesquisa para melhoria de unidades reduzidos pela metade.

CONSTRUÇÕES DO UNSC

As construções do UNSC são designadas pelo nome e pelo nível tecnológico necessário para a construção (para detalhes, consulte "Reator" na p. 22).

FORTALEZA 0

Essa estrutura semipermanente descarregada pela *Spirit of Fire* contém um Centro de Comando, sete áreas para construção e quadro fundações para Torretas. Outras instalações básicas secundárias, chamadas de Bases de fogo e Estações, podem ser encontradas, construídas e melhoradas nos mapas.

Unidades Treinadas Warthog e unidades únicas do líder — Elefante (Cutter), Cyclops (Forge) e Gremlin (Anders).

Outros Tipos de Bases Base de fogo (inclui um Centro de Comando, três áreas para construção, nenhuma fundação para Torretas); Estação (inclui um Centro de Comando, cinco áreas para construção, quatro fundações para Torretas).

TORRETA 0

Sistemas de artilharia fixa e rastreamento para a defesa da base.

Melhorias Podem habilitar um complemento defensivo especializado.

Observação! Evolui para Torretas Médias e Grandes pesquisadas no Arsenal de Campo.

COMPLEMENTO ESPECIAL
Morteiro de Chamas (anti-infantaria)

COMPLEMENTO ESPECIAL
Rail Gun (antiveículo)

COMPLEMENTO ESPECIAL
Lança-Mísseis (anti-aéreo)

CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR / CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR

PLATAFORMA DE SUPRIMENTOS ⚡0

Permite receber recursos da *Spirit of Fire*.

MELHORIA

Plataforma de Suprimentos Pesada Aumenta os recursos reunidos com o tempo.

ALOJAMENTOS ⚡0

Treina unidades de infantaria.

Unidades Treinadas Fuzileiro, Lança-chamas e Spartan.

REATOR ⚡0

Reator de fusão híbrida que permite acesso a tecnologias melhores. Melhorias e algumas unidades podem exigir até quatro unidades de tecnologia de Reator.

MELHORIA

REATOR AVANÇADO Saída de energia duas vezes maior (conta como dois níveis tecnológicos).

Observação! Faça melhorias em um Reator ou construa outros para aumentar o nível tecnológico. Lembre-se: se um de seus reatores for destruído, o nível tecnológico correspondente também cai.

Reatores na base? Lembre-me de não fazer muitas visitas a eles.

DEPÓSITO DE VEÍCULOS ⚡2

Constrói veículos.

Unidades Treinadas Scorpion, Cobra e Wolverine.

PLATAFORMA AÉREA ⚡2

Constrói aeronaves.

Unidades Treinadas Hornet e Vulture.

ARSENAL DE CAMPO ⚡1

Habilita melhorias especiais.

Observação! Também melhora os poderes específicos do líder.

MELHORIA ESPECIAL

ADRENALINA Aumenta a velocidade da infantaria.

MELHORIA ESPECIAL

RESERVAS Treinamento mais veloz das unidades.

MELHORIA ESPECIAL

TORRETA MÉDIA Aumenta os danos e energia da Torreta.

MELHORIA ESPECIAL

TORRETA GRANDE Aumenta os danos e energia da Torreta.

MELHORIA ESPECIAL

REFORÇOS Aumenta a população máxima.

CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR / CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR

UNSC *SPIRIT OF FIRE* CFV-88

As armas ainda serão usadas para fins pacíficos...

Designada originalmente como uma nave colonizadora em 2473. Porém, com a crescente tensão na colônia remota, foi incluído um CAM (canhão acelerador magnético), capaz de acelerar munição de urânio empobrecido ou de pouca massa até uma fração da velocidade da luz. Quando a Guerra Covenant começou, a *Spirit of Fire* passou por uma adaptação ainda maior. Docas que antes abrigavam escolas pré-fabricadas e processadores de atmosfera agora armazenam arsenais móveis, reatores de fusão de montagem automática e outras instalações terrestres que podem ser enviadas às linhas de frente por via aérea, pára-quedas ou como auxílio direcionado aos Pelicans.

SPIRIT OF FIRE

Além de fornecer apoio e suprimentos às tropas da linha de frente do UNSC, a *Spirit of Fire* também é um recurso valioso por oferecer vantagens estratégicas diretas como bombardeio orbital, transporte tático e poderes de líderes do UNSC (consulte as páginas 19–20). Para acessar as habilidades da *Spirit of Fire*, pressione .

MELHORIA ESPECIAL

DISTÚRBIO Habilidade de ADE; impede que os líderes usem seus poderes especiais temporariamente.

MELHORIA ESPECIAL

CURA Cura unidades e repara construções dentro do raio de alcance.

MELHORIA ESPECIAL

TRANSPORTE Envia um Pelican para transportar unidades a um local específico no mapa, pelo ar.

UNIDADES DE INFANTARIA DO UNSC

Todas as unidades do UNSC são designadas por seus nomes, locais de treinamento e níveis tecnológicos necessários.

FUZILEIROS

Alojamentos ⚡ 0

A unidade de infantaria principal do UNSC. Tem as mais variadas e (talvez) mais eficientes melhorias dentre as unidades do UNSC.

Ataque Especial Inicial Granada.

Observação! Granadas não podem ser usadas contra aeronaves, embora isso seja possível com o ataque especial da melhoria RPG.

PRIMEIRA MELHORIA

SANGUE NOVO Adiciona um fuzileiro novo a cada esquadrão.

SEGUNDA MELHORIA

RPG Transforma granadas em granadas lançadas por foguetes – RPG (Rocket-Propelled Grenades).

TERCEIRA MELHORIA

MÉDICO Adiciona a cada esquadrão um médico, capaz de curar o esquadrão após o combate.

TCDO

Tropas de Choque de Distribuição Orbital — uma classe mais forte de fuzileiros.

Observação! Disponível apenas se o líder for o Capitão Cutter.

LANÇA-CHAMAS

Alojamentos ⚡ 0

Uma unidade anti-infantaria. Esquadrões especializados de fuzileiros armados com lança-chamas de napalm.

PRIMEIRA MELHORIA

DISPARO DE LUZ Atordoa temporariamente unidades de infantaria.

SEGUNDA MELHORIA

ADERENTE NAPALM As chamas continuam queimando após o ataque inicial.

TERCEIRA MELHORIA

TANQUE DE ÓXIDO Fogo mais quente, causa dano maior a alvos orgânicos.

CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR / CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR

SPARTAN — Alojamentos ⚡1

Infantaria super-humana aperfeiçoada geneticamente com armadura MJOLNIR energizada, equipada com escudo de energia. Uma lenda ambulante.

Ataque Especial Inicial Seqüestro — seqüestro de veículos (exceto os Scarabs e Vultures). Pode comandar um veículo aliado, aumentando suas habilidades de combate.

Observação! Só é possível distribuir três Spartans; eles não entram na contagem de população máxima.

PRIMEIRA MELHORIA

CHAIN GUN Equipa uma miniarma de duas mãos, causando danos maiores.

SEGUNDA MELHORIA

IMPLANTE NEURAL Seqüestra veículos com maior eficácia.

TERCEIRA MELHORIA

LASER SPARTAN Dano maior.

CYCLOPS — Centro de Comando ⚡1

Unidade anti-construção. Fuzileiro em exoesqueleto energizado, projetado originalmente para auxiliar nas construções coloniais.

Ataque Especial Inicial Arremesso — lança destroços de veículos e construções contra os inimigos.

Observação! Disponível apenas se o líder for o Sargento Forge.

PRIMEIRA MELHORIA

KIT DE REPAROS Cyclops podem reparar construções e unidades mecanizadas.

SEGUNDA MELHORIA

JUNTA DE TORQUE ALTO Aumenta a velocidade de movimento.

VEÍCULOS DO UNSC

WARTHOG — Centro de Comando ⚡0

Um veículo de escolta ágil e rápido, com armadura leve. Somado às unidades de infantaria, pode coletar caixas de recursos encontradas.

Ataque Especial Inicial Colisão — atropela os inimigos para causar mais danos.

PRIMEIRA MELHORIA

ATIRADOR Acrescenta uma metralhadora de ataque ao Warthog.

SEGUNDA MELHORIA

GRANADEIRO Inclui um fuzileiro com um lança-granadas.

TERCEIRA MELHORIA

CANHÃO GAUSS Substitui a metralhadora, causa mais danos.

SCORPION — Depósito de Veículos ⚡2

Veículo principal do UNSC. O tanque é uma plataforma de armamentos móvel e blindada.

PRIMEIRA MELHORIA

BOMBA DE LATA Ataque especial com raio de disparo, devastador para a infantaria.

SEGUNDA MELHORIA

TORRETA DE FORÇA Dobra a velocidade de giro da torreta.

GRIZZLY

Transforma os Scorpions no super tanque Grizzly.

Observação! Disponível apenas se o líder for o Sargento Forge.

CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR / CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR

COBRA — Depósito de Veículos ⚡3

Uma unidade anti-veículo. Pode entrar em modo operacional e tornar-se uma unidade de artilharia eficiente contra construções.

Ataque Especial Inicial Modo Operacional — pés estabilizam o veículo, o fogo do canhão principal é ativado e o alcance aumenta.

PRIMEIRA MELHORIA

CARAPAÇA DEFLETORA Oferece proteção extra ao veículo.

SEGUNDA MELHORIA

DISPARO PERFURANTE Melhorias na metralhadora. Penetra em vários alvos, causando danos a todos.

WOLVERINE — Depósito de Veículos ⚡3

Uma unidade anti-aérea. É um veículo rápido, fácil de manobrar e coberto por mísséis anti-aéreos. Efetivo também contra construções.

PRIMEIRA MELHORIA

SARAIVADA Disparos em seqüência contra alvos terrestres.

SEGUNDA MELHORIA

LANÇADORES DUPLOS Aumenta a quantidade de lança-mísseis para causar mais danos.

ELEFANTE — Centro de Comando ⚡0

Um centro de treinamento de infantaria móvel equipado com torretas. Pode avançar posições de batalha.

Ataque Especial Inicial Modo de Disposição — o Elefante "se fecha", ativa as torretas e permite o treinamento da infantaria.

Observação! Disponível apenas se o líder for o Capitão Cutter.

PRIMEIRA MELHORIA

MOTOR DUPLO Aumenta a velocidade.

SEGUNDA MELHORIA

TORRETAS DEFENSIVAS Adiciona canhões automáticos leves (apenas no modo de disposição).

TERCEIRA MELHORIA

ARMADURA DE CERÂMICA Aumenta as capacidades defensivas.

GREMLIN — Centro de Comando ⚡1

Um veículo de combate de apoio. De armadura leve, dispara pulsos eletromagnéticos.

Ataque Especial Inicial PEM (pulso eletromagnético) — desabilita temporariamente unidades dependentes de eletrônica (ou que não sejam de infantaria).

Observação! Disponível apenas se a líder for a Professora Anders.

PRIMEIRA MELHORIA

LENTE DE FOCO Aumenta o dano e o alcance da arma de PEM.

SEGUNDA MELHORIA

AMPLIFICADOR DE ENCADEAMENTO O PEM pode ser encadeado para atingir vários alvos.

CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR / CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR

UNIDADES AÉREAS DO UNSC

HORNET — Plataforma Aérea 2

Unidade aérea principal do UNSC. Aeronave rápida e versátil para um único piloto, armada com uma metralhadora Gatling e foguetes.

PRIMEIRA MELHORIA

PARCEIROS Monta fuzileiros em espingardas para aumentar os danos.

SEGUNDA MELHORIA

PLATAFORMA DE CHAFFS Habilidade passiva; ajuda a evitar mísseis.

HAWK

Aprimoramento para super unidade Hawk, equipada com raios laser.

Observação! Disponível apenas se a líder for a Professora Anders.

VULTURE — Plataforma Aérea 4

Super unidade do UNSC (boa contra tudo). Plataforma avançada de armas anti-aéreas que pode causar danos devastadores a todos os alvos.

Ataque Especial Inicial Saraivada Ativa.

MELHORIA

MEGA SARAIVADA Dobra o número de mísseis em uma saraivada de ataque.

COVENANT

Covenant é um conjunto de espécies alienígenas de tecnologia avançada que controla boa parte do Braço de Órion da Via Láctea. Há mil anos, a Covenant era um grupo pequeno e heterogêneo que se uniu por proteção mútua. Os séculos seguintes fizeram os costumes e crenças das diversas espécies se mesclarem em uma sociedade forte. A sociedade Covenant baseia-se em castas e é regida por uma teocracia.

LÍDERES COVENANT

No modo de Conflito multijogador, o jogador que controla a força Covenant escolhe um líder para comandar os subordinados Covenant no campo de batalha.

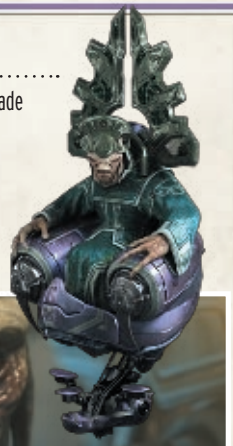
Ao contrário de seus equivalentes do UNSC, os líderes da Covenant aparecem no campo de batalha como unidades individuais. Além de obter acesso a um poder de líder e a unidades especiais, cada líder Covenant tem um caminho pessoal de melhorias. Além disso, exércitos inteiros podem ser trasportados rapidamente para onde o líder estiver por meio de um Elevador gravitacional (consulte a p. 37).

Se um líder Covenant for morto, é possível treinar um líder novamente no Templo da base (consulte a p. 36).

Observação! Os poderes únicos dos líderes Covenant consomem recursos adicionais por segundo.

CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR / CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR

O PROFETA DO REMORSO



O Profeta começa com um canhão de plasma para ataque e a habilidade de Limpeza (que invoca um disparo de energia de uma embarcação orbital). Melhorias disponíveis no Templo.

Unidade Única Honor Guard de Elite (Disponível no Centro de Comando).

MELHORIAS DE COMBATE

Imolação Abençoada Aprimora para canhões de combustível, para maiores danos.

Perversão Ancestral Unidades protetoras duplas vêm defender o Profeta.

Absolvição Divina O Profeta se torna uma unidade capaz de voar plenamente.

MELHORIAS ESPECIAIS

Sentença do Remorso Raio de limpeza médio que causa danos maiores.

Julgamento do Remorso Raio de limpeza forte que causa ainda mais danos.

Condenação do Remorso Aumenta o dano do raio.

CAPITÃO BRUTE

O capitão Brute começa com o Martelo Gravitacional e a habilidade Vórtex (um campo de danos que pode explodir, causando ainda mais danos). Melhorias disponíveis no Templo.

Unidades Únicas Brutes (disponíveis no Centro de Comando); Moto Brute (disponível na fábrica).

MELHORIAS DE COMBATE

Herança Dá aos ataques normais a capacidade passiva de atordoar inimigos.

Direito de nascença O chefe pode atrair inimigos até ele durante o combate.

Destino Adiciona uma ADE (área de efeito) atordoante ao Martelo Gravitacional.

MELHORIAS ESPECIAIS

Tsunami Aumenta o dano do Vórtex e a ADE.

Furacão Aumenta o dano do Vórtex e a ADE.

Singularidade Aumenta o dano do Vórtex e a ADE.

CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR / CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR

O ÁRBITRO

O Árbitro começa com espadas de energia duplas e o ataque especial Fúria. Melhorias no Templo.

Unidade Única Grunts Suicidas (disponíveis no Centro de Comando).

MELHORIAS DE COMBATE

Retorno Cruel A armadura do Árbitro reflete parte do dano para o atacante.

Lâminas Malignas Adiciona dano ao ataque e aumenta o dano refletido.

Visão Apavorante Habilita o manto permanentemente e aumenta a reflexão de danos.

MELHORIAS DA FÚRIA

Fúria Rebelde Restaura parcialmente a saúde a cada fatalidade causada.

Fúria Odiosa Diminui o custo de manutenção do modo de Fúria.

Fúria Cega Aumento maciço do dano da Fúria, aumenta também o poder de ataque dos aliados ao redor.

CONSTRUÇÕES COVENANT

As construções Covenant são designadas pelo nome e pelo ⚡ nível tecnológico necessário para sua construção (para detalhes, consulte "Templo" na p. 36).

Observação! As bases Covenant são semelhantes às do UNSC, exceto pelo fato das tecnologias serem pesquisadas no Templo e por duas construções não encontradas nas bases do UNSC: Geradores de escudo e Elevadores gravitacionais.

CIDADELA ⚡0

A base Covenant contém um Centro de Comando, sere áreas para construção e quatro fundações para Torretas. Outras instalações secundárias de bases, chamadas de Postos avançados, também podem ser encontradas, construídas e atualizadas. A Torre de menagem, base inicial no modo de Conflito, pode ser melhorada tornando-se uma Cidadela.

Unidades Treinadas Scarab e unidades únicas do líder — Honor Guard de Elite (Profeta), Brutes (Chefe Brute) e Grunts suicidas (Árbitros).

Outros Tipos de Bases Posto avançado (inclui um Centro de Comando, três áreas para construção, nenhuma fundação para Torretas); Torre de menagem (inclui um Centro de Comando, cinco áreas para construção, quatro fundações para Torretas).

TORRETA ⚡0

Sistemas de artilharia fixa e rastreamento para a defesa da base.

Ataque Especial Inicial Pode ativar uma habilidade contra-ofensiva especializada.

Observação! Atualize para Torretas médias e grandes mais poderosas no Templo.

MELHORIA ESPECIAL
MORTEIRO DE PLASMA SECUNDÁRIO (anti-infantaria)

MELHORIA ESPECIAL
COMBUSTÍVEL SECUNDÁRIO (anti-veículo)

MELHORIA ESPECIAL
NEEDLER PESADO SECUNDÁRIO (anti-aéreo)

CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR / CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR

ARMAZÉM ⚡0

Permite o recebimento de recursos.

MELHORIA

ARMAZÉM ABENÇOADO Aumenta os recursos reunidos com o tempo.

TEMPLO ⚡0

Dá acesso a tecnologias mais avançadas. A disponibilidade de algumas melhorias e unidades pode exigir até três níveis tecnológicos do Templo.

Observação! Se o templo for destruído, o nível tecnológico volta a zero, mas é restaurado ao nível anterior se outro Templo for erguido. Quando um Templo é construído, uma unidade líder aparece.

MELHORIA ESPECIAL

ERA DA DÚVIDA Melhorias tecnológicas constantes.

MELHORIA ESPECIAL

SEGUIDORES Aumenta a população máxima.

MELHORIA ESPECIAL

ESCUDO DOS PRECURSORES Aumenta a taxa de recarga de todos os escudos de energia.

MELHORIA ESPECIAL

ERA DA REIVINDICAÇÃO Melhorias tecnológicas constantes.

MELHORIA ESPECIAL

MELHORIAS DO LÍDER Para detalhes, consulte as páginas 32–34.

MELHORIA ESPECIAL

TORRETAS MÉDIAS E GRANDES Aumentam a força e a energia das Torretas.

Ainda é preciso estudar muito essas estruturas Covenant.

SALÃO ⚡0

Treina unidades de infantaria.

Unidades Treinadas Grunts, Jackals e Hunters.

FÁBRICA ⚡0

Constrói veículos.

Unidades Treinadas Ghost, Wraith, Locust e uma unidade única do líder—Moto Brute (Chefe Brute).

CUME ⚡0

Constrói aeronaves.

Unidades Treinadas Engenheiro, Banshee e Vampire.

GERADOR DE ESCUDO ⚡1

Protege suas construções com um escudo de energia. Vários escudos podem ser adicionados a uma única base.

ELEVADOR GRAVITACIONAL ⚡0

Transporta unidades até a unidade do líder. Cada base traz automaticamente um Elevador gravitacional.

Para transportar tropas até seu líder, selecione a(s) unidade(s), posicione o retículo sobre o Elevador gravitacional e pressione Ⓧ. Você também pode ativar o Chamado do líder ou o Ponto de reagrupamento posicionando o retículo sobre o Elevador gravitacional e pressionando Ⓐ para acessar o menu da construção.

Observação! O Scarab não pode ser transportado pelo Elevador gravitacional.

CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR / CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR

UNIDADES DE INFANTARIA COVENANT

Todas as unidades Covenant são designadas por seus nomes, locais de treinamento e níveis tecnológicos necessários.

GRUNT

Salão ⚡ 0

Unidade de infantaria Covenant principal. Lenta e de curto alcance. Começa com uma pistola de plasma.

Ataque Especial Inicial Granada de Espetar.

PRIMEIRA MELHORIA

PEÕES Adiciona dois Grunts a cada esquadrão.

SEGUNDA MELHORIA

NEEDLER Transforma a pistola de plasma em needler para causar mais danos.

TERCEIRA MELHORIA

DIÁCONO Adiciona um Diácono Grunt ao esquadrão para aumentar os valores de combate pela espiritualidade.

GRUNT SUICIDA

Centro de Comando ⚡ 1

Unidade das forças especiais. Começa com uma pistola de plasma. Versão pervertida dos Grunts normais, dispostos a se sacrificarem quando ordenados.

Ataque Especial Inicial Modo suicida — ataca sem nenhum cuidado, detonando tanques de reserva de metano para causar dano extra.

Observação! Disponível apenas se o líder for o Árbitro.

PRIMEIRA MELHORIA

ZELO Aumento de velocidade no Modo suicida.

SEGUNDA MELHORIA

MÁCULA Explosões suicidas causam danos extras em uma área.

JACKAL

Salão ⚡ 0

Unidade anti-infantaria. Começa com uma carabina de médio alcance.

PRIMEIRA MELHORIA

MANOPLA DE DEFESA Adiciona um escudo de energia que desvia disparos inimigos (desaparece após certa quantidade de danos).

SEGUNDA MELHORIA

RIFLE DE RAIOS Melhora a arma, tornando-a um rifle de raio de partículas de maior dano.

TERCEIRA MELHORIA

MANOPLA SUPREMA O escudo não desaparece mais após receber danos.

CAÇADOR

Salão ⚡ 1

Unidade anti-veículo. Usa canhão de combustível.

PRIMEIRA MELHORIA

ESCUDO CONCENTRADO Adiciona o icônico Escudo de Caçador, que desvia projéteis.

SEGUNDA MELHORIA

ELO ESPIRITUAL Aumenta os danos enquanto dois caçadores de um par ligado estiverem vivos.

TERCEIRA MELHORIA

RAIO DE ASSALTO Canhão de combustível melhorado para raio de combustível, para mega danos.

ELITE HONOR GUARD

Centro de Comando ⚡ 1

Unidade das forças especiais. Armados com ataque de espada de energia.

Observação! Disponível apenas se o líder for o Profeta.

PRIMEIRA MELHORIA

MANTO Habilita o manto de camuflagem ativa.

SEGUNDA MELHORIA

ESCUDO PESSOAL Adiciona escudo pessoal de energia.

CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR / CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR

BRUTE — Centro de Comando ⚡1

Unidade das forças especiais. Infantaria de ataque pesado, com armas Brute poderosas.

Observação! Disponível apenas se o líder for o Chefe Brute.

PRIMEIRA MELHORIA

MOCHILA DE SALTO Ativa a habilidade de salto a jato.

SEGUNDA MELHORIA

DISPARO ELÉTRICO O disparo do Brute causa dano elétrico de atordoamento.

VEÍCULOS COVENANT

GHOST — Fábrica ⚡0

Unidade de escolta que começa com duas armas frontais (pode coletar suprimentos de caixas de recursos).

PRIMEIRA MELHORIA

COLISÃO IMPULSIONADA Habilita o ataque especial Colisão Impulsionada, para atropelar inimigos.

SEGUNDA MELHORIA

DESVIO Pode esquivar-se melhor de ataques de granadas e foguetes.

TERCEIRA MELHORIA

ESCUDO DE ESCOLTA Adiciona um escudo de energia que desvia alguns danos.

MOTO BRUTE — Fábrica ⚡0

Unidade rápida de escolta de assalto (pode coletar suprimentos de caixas de recursos).

Ataque Especial Inicial Atropelar.

Observação! Disponível apenas se o Chefe Brute for o líder.

PRIMEIRA MELHORIA

CANHÕES AUTOMÁTICOS Adiciona armas de 35mm frontais para maiores danos.

SEGUNDA MELHORIA

ESTABILIZADORES Aumentam a precisão e o dano dos canhões automáticos.

TERCEIRA MELHORIA

ALVO PARA COLISÃO Grande aumento no dano por atropelamento e diminuição do dano recebido.

WRAITH — Fábrica ⚡1

Tanque de batalha principal da Covenant, com boa velocidade e excelente alcance. Armado com morteiro de plasma e torreta.

PRIMEIRA MELHORIA

ESCUDO PESADO Adiciona um escudo de energia que desvia alguns danos.

SEGUNDA MELHORIA

MARCA DE FOGO Ataque especial que deixa uma bolha de plasma no solo, causando danos extras.

TERCEIRA MELHORIA

MODULADOR DE PLASMA Grande aumento nos danos do morteiro de plasma.

CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR / CONFIDENCIAL / NÃO DUPLICAR

LOCUST — Fábrica ⚡2

Veículo anti-construção. Armado com raio de plasma e escudos de energia.

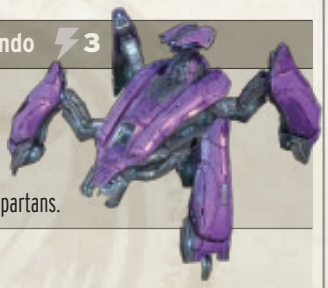
PRIMEIRA MELHORIA

FORÇA EXTRA Habilita o ataque especial que drena os escudos para aumentar os danos.

SEGUNDA MELHORIA

AMPLIFICADOR DE ESCUDO Aumenta a taxa de regeneração dos escudos de energia.

SCARAB — Centro de Comando ⚡3



Super unidade Covenant. Construção cara. Armamento e escudo pesados. Capaz de desencadear devastação em todas as classes de alvos.

Observação! Não pode ser seqüestrado por unidades Spartans.

SEM MELHORIA

AERONAVES COVENANT

ENGENHEIRO — Pico ⚡0

Unidade de apoio. Ao invés de atacar, os engenheiros curam ou reparam unidades e construções aliadas.

PRIMEIRA MELHORIA

ESTADO DE GRAÇA Aumento na taxa de cura e reparo.

SEGUNDA MELHORIA

DIGESTÃO HARMONIOSA Aumento na velocidade de movimento.

BANSHEE — Pico ⚡1

Unidade aérea principal da Covenant. Armado com canhões de plasma e armas de combustível.

PRIMEIRA MELHORIA

IMPULSO Ativa a habilidade especial de ganho de velocidade.

SEGUNDA MELHORIA

CANHÃO DE REPETIÇÃO Aumenta a taxa de disparo dos canhões.

TERCEIRA MELHORIA

SACRIFÍCIO Quando o dano é crítico, o Banshee tenta cair sobre alvos terrestres para causar danos por ADE.

VAMPIRE — Pico ⚡2

Unidade anti-aérea. Torreta de needler pesada que bombardeia uma ampla área de efeito (ADE).

Ataque Especial Inicial Paralisia — congela a nave inimiga temporariamente em um campo de paralisia.

PRIMEIRA MELHORIA

DRENO DE PARALISIA Habilidade de paralisia que drena a saúde do alvo e restaura a Vampire.

SEGUNDA MELHORIA

BOMBA DE PARALISIA Quando a Paralisia drena totalmente um alvo ele explode, causando muitos danos por ADE.

Atendimento ao consumidor Xbox

O suporte técnico está disponível todos os dias, inclusive feriados.

- Nos Estados Unidos ou Canadá, ligue 1-800-4MY-XBOX
  Usuários de TTY: 1-866-740-XBOX
- No México, ligue 001-866-745-83-12
  Usuários de TTY: 001-866-251-26-21
- Na Colômbia, ligue 01-800-912-1830
- No Chile, ligue 1230-020-6001
- No Brasil, ligue 0800-891-9835

Para mais informações visite **www.xbox.com**.

As informações neste documento, incluindo a URL e outras referências a Website estão sujeitas à alteração sem aviso. A menos que de outra forma mencionado, as empresas, organizações, produtos, nomes de domínio, endereços de e-mail, logotipos, pessoas, locais e eventos de exemplos aqui descritos são fictícios, e nenhuma associação com empresas, organizações, produtos, nomes de domínio, endereços de e-mail, logotipos, pessoas, lugares ou eventos deve ser inferida. O cumprimento de todas as leis de direitos autorais é responsabilidade do usuário. E nenhuma parte do presente documento pode ser reproduzida, armazenada ou introduzida em um sistema de recuperação ou transmitida de qualquer forma ou por qualquer meio (eletrônico, mecânico, por fotocópia, registro ou de outra forma), ou para qualquer propósito, sem a permissão expressa, por escrito, da Microsoft Corporation.

A Microsoft é titular de patentes, aplicações de patentes, marcas registradas, direitos autorais ou outros direitos de propriedade intelectual que garantem todos os seus direitos. Exceto conforme expressamente conste de qualquer acordo de licença por escrito da Microsoft, o fornecimento deste documento não fornece a você qualquer licença a essas patentes, marcas registradas, direitos autorais ou outra propriedade intelectual.

Os nomes das empresas e produtos aqui mencionados são marcas registradas dos seus respectivos proprietários.

A cópia não autorizada, engenharia reversa, transmissão, execução pública, arrendamento, cobrança de taxa para jogar ou circunvenção da proteção da cópia são estritamente proibidos.

© 2009 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, Ensemble Studios, Halo, Halo Wars, a logomarca da Microsoft Game Studios, Windows, Windows Vista, Xbox, Xbox LIVE, as logomarcas da Xbox e Xbox 360 são marcas registradas das empresas do grupo trademarks of the Microsoft.

BINK VIDEO Usa Bink Video. Copyright © 1997–2006 RAD Game Tools, Inc.

Usa Granny Animation. © Copyright 1999–2009 RAD Game Tools, Inc.

Powered by Wwise audio pipeline solution Copyright 2006–2009 Audiokinetic Inc. Todos os direitos reservados.

Halo Wars usa Havok™. © Copyright 1999–2009 Havok.com Inc. (e seus Licenciadores). Todos os direitos reservados. Visite www.havok.com para detalhes.

www.halowars.com